

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Jeux du **POUNG**

ASSOCIATION ET LOGIQUE !

Dès
5 ans

5
min

2 à 4
joueurs

45
cartes

7 familles de 6 animaux identiques
3 cartes joker



BUT DU JEU :

Se débarrasser de toutes ses cartes en créant des triples (des séries de 3 cartes identiques) et en se servant habilement des jokers et du talon.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le joueur le plus jeune commence et la partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

- **Distribuer 7 cartes** à tous les joueurs. Le reste des cartes constituera la pioche.
- Pour pouvoir **exposer** (poser les cartes devant soi), il faut **poser 3 cartes identiques**. Un **joker** peut remplacer n'importe quel animal, et permet de créer un triple à partir d'une paire ou d'une carte seule (si l'on a 2 jokers).
- Lorsqu'un joueur a exposé **son premier triple** (fait à partir de jokers ou non), il peut poser une ou plusieurs cartes pour **compléter les séries** exposées sur la table, et ce à chaque fois que c'est à lui de jouer.
- Si le joueur **ne peut pas exposer**, il doit **piocher** une carte. Si celle-ci lui permet d'exposer, il peut l'utiliser tout de suite. Sinon, il doit **rejeter une carte** de son choix sur le talon.
- Si un joueur **rejette une carte** permettant à un autre joueur d'exposer ou de compléter une série, ce dernier peut crier « **POUNG !** » (même si ce n'est pas son tour de jeu) et **la prendre** pour exposer.
- Un joueur peut **s'emparer d'un joker** s'il pose la carte que le joker devait remplacer. Il peut s'en servir tout de suite pour exposer, ou **le garder** dans son jeu.
- Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un des joueurs ait exposé toutes ses cartes.

FIN DE LA PARTIE :

Celui qui a exposé toutes ses cartes en premier a gagné la partie !

QUE SE PASSE-T-IL SI...

- **... on veut corser le jeu ?** On attribue des pouvoirs aux cartes rejetées : la girafe permet de rejouer, l'éléphant peut bloquer le tour du joueur suivant...
- **... la pioche est finie ?** On retourne le talon pour l'utiliser comme une pioche.